

BAB II

SISTEM PELAYANAN RAWAT INAP DI RUMAH SAKIT UMUM

CILACAP

II.1. Sistem Yang Sedang berjalan.

Dewasa ini Banyak sekali berdiri berbagai macam Rumah Sakit. Rumah sakit yaitu suatu instansi yang bergerak dibidang kesehatan. Dengan berdirinya rumah sakit tentu saja pelayanan kesehatan kepada masyarakat semakin lancar. Tentunya hal ini sangat didukung oleh pemerintah. Salah satunya yaitu rumah sakit umum cilacap. Rumah sakit ini mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik itu pengembangan gedung untuk perkantoran maupun untuk bangsal. Ini dapat dilihat dengan semakin banyaknya kesibukan-kesibukan di rumah sakit itu sendiri.

Dengan perkembangan yang cepat tentu harus diimbangi dengan pelayanan pasien yang lebih cepat dan baik di poliklinik rawat inap, akan membantu pasien dalam pengobatan. Oleh sebab itu pihak rumah sakit telah mengupayakan adanya teknologi yang dapat membantu pemrosesan data secara cepat dan tepat. Untuk membantu kelancaran sistem rawat inap yang sedang berjalan maka akan teknologi sekarang ini menciptakan komputer yang mampu menyediakan sarana pengolahan yang cukup canggih, sehingga nanti akan diperoleh efisiensi dan efektifitas kerja. Dengan adanya komputer maka semua kegiatan akan berjalan dengan sangat baik. Proses yang terjadi didalam rumah sakit sangatlah banyak. Apakah itu proses penyediaan kamar atau bangsal. Pelayanan bangsal adalah sesuatu yang sangat vital sekali. Oleh karena itu pihak rumah sakit telah mengupayakan adanya suatu

perubahan didalam gedung tersebut. Perubahan yang dilakukan penambahan jumlah kamar dimasing-masing kamar.

Tentunya dengan penambahan bangsal ini akan membantu dan memperlancar dalam proses pelayanan yang semakin baik. Berikutnya yaitu proses pengolahan obat. Dengan menggunakan komputer tentu saja dalam memasukan data obat yang masuk ke rumah sakit akan diproses dengan baik. Berikutnya yaitu penyediaan dokter yang bermutu bagi kelancaran perawatan di rumah sakit.

Dengan adanya dokter-dokter ahli maka pihak rumah sakit semakin menjamin pasien dalam proses penyembuhanya. Ini tentunya didukung pula dengan perawatan yang terjadi di rumah sakit. Perawatan juga merupakan salah satu kegiatan yang sangat mendukung kinerja di rumah sakit. Banyak sekali macam-macam perawatan yang dilakukan oleh pihak rumah sakit. Baik itu perawatan yang dilakukan dengan cara rawat jalan ataupun yang dilakukan dengan cara rawat inap.

II.2. Sistem Informasi Rawat Inap

Biasanya pasien yang menginap di rumah sakit adalah pasien yang bukan hanya langsung datang sendiri ke rumah sakit melainkan ada yang dikirim dari dokter atau pindah dari rumah sakit lain. Biasanya pasien yang akan menginap diminta untuk memilih kamar yang sesuai dengan kemampuannya. Sebelumnya di cek dulu apakah kamar itu isi atau kosong. Untuk melihatnya bisa dilihat di operator pasien masuk. Apabila pasien telah masuk maka dalam perawatanya pasien mendapatkan perawatan mulai dari pemeriksaan dokter, pemberian obat dan tindakan yang dilakukan oleh pihak rumah sakit sampai pasien keluar..

II.3. Basis Data

Basis data merupakan suatu hal yang sangat penting di dalam pengolahan data. Karena dari pengolahan data tersebut dapat diketahui bagaimana data didapatkan, diorganisir, diakses, dipelihara dan dikontrol.

II.3.1. Definisi Basis Data

Basis data didefinisikan sebagai kumpulan *file* yang mempunyai kaitan antar satu *file* dengan *file* yang lain sehingga membentuk suatu bangunan data untuk menginformasikan suatu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu. (Harianto Kristanto, Konsep dan perancangan Database, Andi Offset, Yogyakarta)

II.3.2. Kegunaan Basis Data

Penyusunan suatu basis data digunakan untuk mengatasi masalah-masalah pada penyusunan data, yaitu :

a. *Redundansi* dan *inkosistensi*.

Penggandaan data pada *file* yang berbeda (*redundansi*) serta tidak konsistennya data merupakan hal-hal yang perlu dihindari, sehingga perlunya disusun suatu database.

b. Kesulitan pengaksesan data.

Apabila suatu saat dibutuhkan untuk mencetak suatu daftar tertentu sementara belum tersedia program untuk menulis data-data pada daftar tersebut, maka terjadilah kesulitan dalam pengaksesan data, maka dalam hal ini perlu disusunnya database untuk memudahkan dalam pengaksesan data.

c. Isolasi data untuk standarisasi

Seharusnya data dalam satu database dibuat satu format sehingga mudah dibuat program aplikasinya.

d. Masalah keamanan (*security*)

Tidak semua pemakai sistem database diperbolehkan mengakses semua data, oleh karena itu diperlukan keamanan suatu data. Keamanan ini dapat diatur lewat program yang dibuat oleh pemrogram.

e. Masalah kesatuan (integrasi)

Database berisi *file* yang saling berkaitan, masalah utama adalah bagaimana kaitan antara *file* tersebut terjadi atau bagaimana kesatuan dari *file* tersebut.

f. Masalah kebebasan data

Perubahan apapun dalam database sebaiknya dapat diatasi tanpa harus merubah program yang telah dibuat, inilah yang disebut kebebasan data.

II.4. Bahasa Pemrograman *Visual dBase 5.5*

Tujuan dari sistem pengolahan data adalah untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu, yaitu dengan cara mengolah data yang ada dengan suatu program yang ditulis oleh pemrogram komputer. Program yang ditulis oleh pemrogram tersebut disebut perangkat lunak aplikasi (aplikasi *software*) dengan suatu bahasa tertentu.

Dalam pembuatan program, pemrogram harus dapat memilih bahasa yang sesuai dengan kebutuhan. Untuk itu dalam memilih bahasa, pemrogram harus memperhatikan beberapa kriteria yaitu :

1. Aplikasi

Aplikasi merupakan hal pokok yang harus diperhatikan dalam pemilihan bahasa pemrograman, secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu bahasa pemrograman untuk bidang bisnis dan bahasa pemrograman untuk bidang teknis.

2. Kekompleksan algoritma dan perhitungan.

3. Pentingnya performasi.

4. Kekompleksan struktur data.

5. Kemampuan kompiler atau penterjemah.

Bahasa pemrograman *Visual dBASE* merupakan salah satu pendatang baru dalam dunia perangkat lunak yang mudah diterima oleh para pemrogram database. Mengingat bahasa pemrograman ini menggunakan dasar bahasa berupa *dBASE*, pemrograman *visual* merupakan gaya pemrograman saat ini yang menggabungkan kemampuan berorientasi *obyek* (berbasis *obyek*) dan pemrograman yang dikendalikan oleh kejadian (*event driven*)

Aplikasi yang dapat dibangun oleh *Visual dBASE* sangatlah luas, diantaranya adalah pencatatan persediaan barang, perhitungan harga dan sebagainya.

Visual dBase merupakan perangkat lunak yang mempunyai kemampuan handal untuk menangani pengolahan serta membangun aplikasi database. Melihat kemampuan *Visual dBase* tersebut dan dengan dukungan komputer pada saat ini, menyebabkan penulis tertarik untuk mengembangkan Pengolahan Data Pasien Rawat Inap Di Rumah Sakit Umum Cilacap dengan menggunakan bahasa pemrograman *Visual dBase*.

Visual dBase mempunyai fasilitas-fasilitas khusus untuk menangani operasi-operasi database seperti fasilitas untuk menangani pembuatan laporan yaitu *Crystal report*, Fasilitas *query* serta tipe data yang cukup banyak seperti tipe data *character*, tipe data *numeric*, tipe data *float*, tipe data *date*, tipe data *logical*, tipe data *memo*, dan tipe data *binary*. Kemampuan *Visual dBase* yang didukung dengan fasilitas-fasilitas yang dimiliki akan memudahkan penulis untuk membuat program aplikasi Pengolahan Data Pasien Rawat Inap Di Rumah Sakit Umum Cilacap.

Sebuah program aplikasi dalam *windows* minimal menggunakan sebuah *form*. *Form* tidak lain adalah bagian yang melandasi tampilan program, seperti sebuah formulir atau selembar kertas kosong yang di atasnya bisa diletakan berbagai komponen. Pada *form* inilah berbagai kontrol diletakan.

Di dalam lingkungan *Visual dBASE* berbagai kontrol disediakan sebagai komponen antar muka kepada pemakai antara lain :

1. *Entry field* (field entri)

Kontrol ini biasa terlihat seperti sebuah kotak, yang dapat digunakan untuk melakukan isian atau menampilkan data.

2. *Push button* (tombol tekan)

Kontrol ini berupa suatu kotak menyerupai tombol yang di dalamnya berisi suatu label singkat mengenai tindakan yang akan dilakukan jika tombol ini ditekan.

3. *List box* (kotak daftar)

Berupa kotak yang berisi sejumlah pilihan. Pemakai dapat menyorot atau memilih pilihan yang dikehendaki, menggulung ke atas atau ke bawah.

4. *Combo box* (kotak kombo)

Berupa suatu kotak yang memungkinkan pemakai mengisikan suatu data atau memilih data berdasarkan sejumlah pilihan yang tersedia.

5. *Radio button* (tombol radio)

Radio button berupa suatu lingkaran, biasa dipakai jika ada sejumlah pilihan, tetapi hanya satu yang bisa dipilih. Pemakai dapat menekan pada tombol yang dikehendaki sesuai dengan pilihan.

6. *Cek box* (kotak cek)

Kotak cek berupa kotak kecil, yang dapat berisi tanda silang (x) atau kosong jika pemakai menekan tombol ini.

Desain terhadap *form* dilakukan pada *properties* yang terdapat pada menu *bar* yaitu *view* pada submenu *inspector*. Langkah-langkahnya :

1. Aktifkan menu *inspector* yaitu dengan mengklik *view* kemudian klik *inspector* maka akan muncul *properties*, pada tabel *properties* ini dilakukan pengaturan sesuai dengan kebutuhan

2. Pengaturan terhadap kejadian yang diinginkan jika diklik suatu tombol, dilakukan pada bagian menu *event*. Pada bagian submenu *event* dilakukan penulisan kode-kode program.

II.5. Perancangan Masukkan

Yang perlu dirancang yaitu bentuk dari dokumen dasar yang digunakan untuk menangkap kode masukan yang digunakan dan bentuk tampilan. Adapun langkah-langkah yang digunakan yaitu :

1. Menentukan kebutuhan masukan dari sistem baru.
2. Menentukan parameter dari masukan.

Tujuan dari perancangan masukan yaitu :

1. Untuk mengaktifkan biaya pemasukan data.
2. Untuk menjamin pemasukan data dapat diterima dan dimengerti oleh pemakai.

Proses pemasukan ada tiga tahapan yaitu :

- a. Penangkapan data (*Data Capture*) merupakan proses kejadian nyata yang terjadi akibat transaksi yang dilakukan oleh organisasi ke dalam dokumen dasar.
- b. Penyimpanan data (*Data Preparation*) yaitu mengubah data yang ditangkap ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin.
- c. Pemasukkan data (*Data Entry*) merupakan proses membacakan atau memasukkan data ke dalam komputer.

II.6. Perancangan Keluaran

Adalah produk dari sistem informasi yang dapat dilihat. Keluaran dapat berupa hasil dari media keras ataupun hasil media lunak. Di samping itu keluaran dapat berupa hasil dari proses yang akan digunakan oleh proses lain dan tersimpan